

# **Средства и методы для развития креативного мышления на уроках истории**

Подготовила  
учитель истории и обществознания МБОУ «Школа №71»  
Чернова Алена Владимировна

Федеральный государственный стандарт основного общего образования нового поколения, задал новые требования к урокам и внеурочным занятиям, на которых прослеживается организация активной, учебной, практической, исследовательской, проектной деятельности обучающихся. В связи с этим необходимо уделять внимание созданию условий для развития творческого личностного потенциала обучающихся и расширения возможностей повышения эффективности и качества образования.



**НОВЫЙ ФГОС КАК ОТВЕТ  
НА ВЫЗОВ ВРЕМЕНИ**



Предлагаемые мной игры апробированы на уроках. По времени они занимают в среднем от 10 до 20 минут, т.е. один из этапов работы.

**Земельная и военная реформы в Риме**

**ВИКТОРИНА**

1. Земельная и военная реформы в Риме

2. В Риме ли, что после Платона: «все работы тридцати летних людей принадлежат им?»

3. В Риме ли, что Тацит: «Гракх предложил отнять у богатых земель, а бедным вернуть земельные участки?»

4. В Риме ли, что Тацит: «Гракх предложил отнять у богатых земель, а бедным вернуть земельные участки?»

5. В Риме ли, что Тацит: «Гракх предложил отнять у богатых земель, а бедным вернуть земельные участки?»

6. В Риме ли, что Тацит: «Гракх предложил отнять у богатых земель, а бедным вернуть земельные участки?»

7. В Риме ли, что Тацит: «Гракх предложил отнять у богатых земель, а бедным вернуть земельные участки?»

8. В Риме ли, что Тацит: «Гракх предложил отнять у богатых земель, а бедным вернуть земельные участки?»

9. В Риме ли, что Тацит: «Гракх предложил отнять у богатых земель, а бедным вернуть земельные участки?»

10. В Риме ли, что Тацит: «Гракх предложил отнять у богатых земель, а бедным вернуть земельные участки?»

**5 слов на А**  
(5 букв, 6 Б, 4 Б, 7 Б, 6 Б)

А	Ф	И	Н	Ы		
А	Т	Т	И	К	А	
А	Р	Е	С			
А	Р	Е	О	П	А	Г
А	Р	Х	О	Н	Т	

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 71 имени В.А.Мелера»

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ:**  
**«Повышение уровня обученности учащихся к изучению предмета при использовании творческих заданий на уроках истории»**

# Игра «Переводчик».

- 1) «Демос не участвовал в управлении полисом». (Народ не участвовал в политической жизни города)
- 2) «Архонт и ареопаг принимали все важные решения без учета мнения демоса»  
(Правитель и совет знати принимали все важные решения без учета мнения простого народа)
- 3) Вассал моего вассала не мой вассал, и уж конечно не сюзерен. (Подчинённый (вассал) одного начальника (графа) не может быть слугой другого герцога – начальника).

# Игра «Веселые картинки».



# Игра «Найди ошибки»

В VIII – VI вв. до нашей эры греки основали десятки поселений в Средиземноморье и Причерноморье. Главной причиной, заставлявшей греков переселяться в чужие края, было стремление подчинить себе другие народы. Они всегда стремились занять самые удобные места для своих поселений, поэтому вступали в вооруженную борьбу с местными жителями, отвоевывая приглянувшиеся территории. Свои колонии греки создавали подальше от моря, опасаясь нападения пиратов. Ведь их поселения не имели защитных стен.

# Игра «Думай-рисуй-твори».



# Сервис: «LearningApps»

## Сервис для интерактивных заданий



LearningApps.org

Сайт ресурса: <http://learningapps.org/>

LearningApps.org является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. Здесь можно создать интерактивные упражнения различных типов:

- Установить порядок
- Сетка слов
- Сортировка картинок
- Сортировка по группам
- Пазлы
- Кроссворд
- Найти пару (установить соответствие)
- Назначение на карте
- Лента времени
- Викторина
- Игры



# Приложение «Пазл»

The image displays three sequential screenshots of a web-based puzzle application on the LearningApps.org platform. The application is titled "Приложение «Пазл»" (Puzzle Application).

**Top Screenshot:** Shows the initial state of the puzzle. The main question is: "В каком году вышел первый номер городской газеты?" (In which year did the first issue of the city newspaper come out?). Below the question is a grid of numbers: 1930, 1931, 2010, 1969 in the top row; 1976, 1650, 1917, 1991 in the bottom row. The interface includes a search bar, navigation buttons, and a QR code for linking the application.

**Middle Screenshot:** Shows the puzzle in progress. The grid is partially filled with puzzle pieces. The numbers 1930, 1931, 1917, and 1991 are visible in their respective positions. The puzzle pieces are arranged to form a central image of a building.

**Bottom Screenshot:** Shows the puzzle completed. The central image of the building is fully visible. The interface remains the same, with the puzzle pieces now integrated into the grid.

# Дидактическое приложение «Кто хочет стать миллионером?»

The image displays the LearningApps.org interface for creating a quiz question. It is divided into three main sections:

- Постановка задачи (Task Setup):** A section for defining the task, with a text input field.
- Вопросы для игры - элементарно (500) (Elementary game questions):** A section for creating a question. It includes a question input field, a correct answer field, and three incorrect answer fields. A blue button labeled "+ Добавить следующий элемент" (Add next element) is visible below.
- Вопросы для игры - довольно просто (1'000) (Intermediate game questions):** A section for creating a question, similar to the elementary level.

The bottom section shows a **Не задано название (Name not set)** preview window. The question displayed is: "На какой реке расположен город Прокопьевск?" (On which river is the city Prokopyevsk located?). The answer options are: A Аба (Aba), B Иртыш (Irtysh), C Томь (Tom), and D Обь (Ob).

At the bottom of the preview window, there are two buttons: "← Вновь настроить" (Reset) and "✓ Сохранить приложения" (Save application).

The footer of the page contains the text: "© сайт LearningApps.org | Информация | Защита авторских прав и данных | Help translating".

# Интерактивные карты



На платформе разработаны авторские интерактивные карты по темам:

- «**Древний Египет**»

<https://learningapps.org/display?v=prs7jcqaj19>

- «**Древняя Индия**»

<https://learningapps.org/display?v=prwtbvuc17>

- «**Древний Китай**»

<https://learningapps.org/display?v=prs7jcqaj16>

- «**Прокопьевск**»

<https://learningapps.org/display?v=hqn75xhc17>

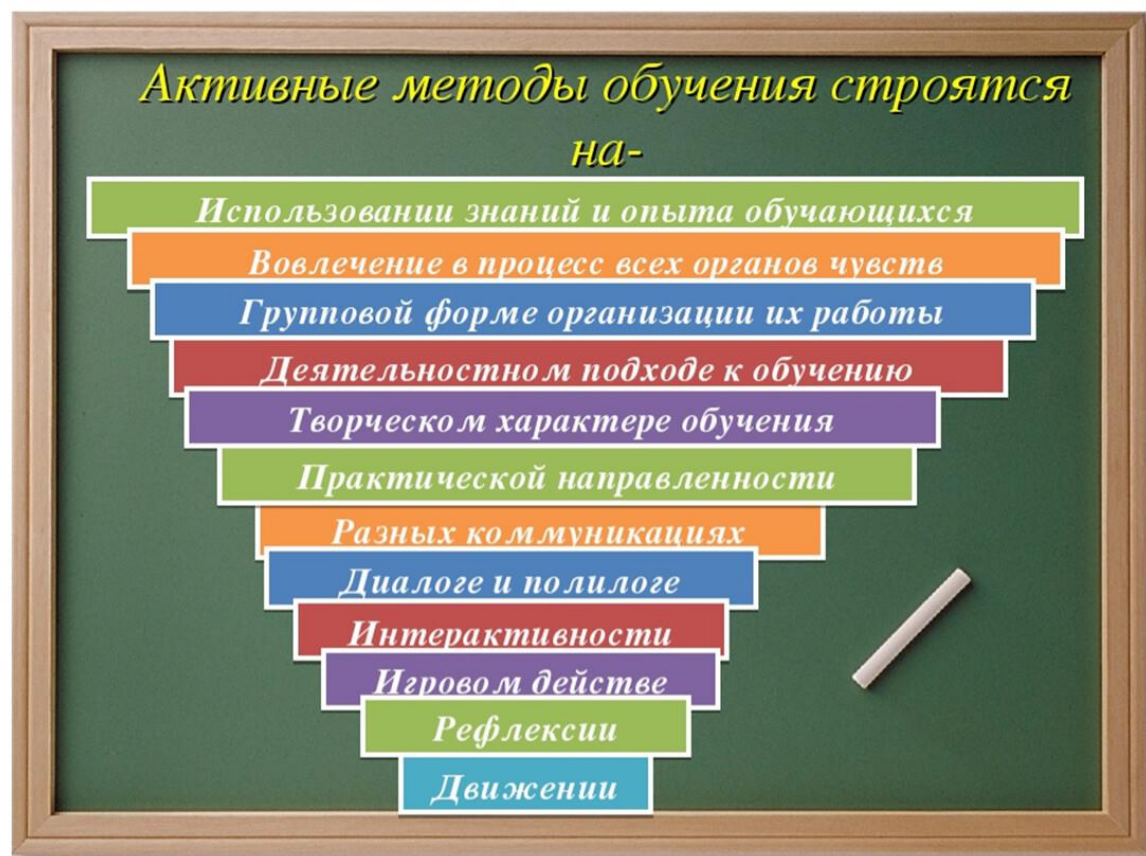
# Интерактивное пособие: «Быт народов России XVII века».

The image displays a screenshot of an interactive presentation software interface, likely BeamerSoft, showing a series of slides about the life of the Russian people in the 17th century. The interface includes a top menu bar with options like 'Файл', 'Главная', 'Вставка', 'Дизайн', 'Переходы', 'Анимация', 'Слайд-шоу', 'Редактирование', and 'Вид'. The main content area is divided into several slides:

- Slide 1: Быт народов России XVII века**
  - Title: **Быт народов России XVII века**
  - Text: **Как работать с пособием (разделы)**
  - List of sections: Теория, Практика, Проверь себя!, Сертификат
  - Image: A circular inset showing a wooden interior with a table set with food.
  - Text: **Источники Об авторе ?**
- Slide 2: Быт крестьян**
  - Image: A map of Russia with several wooden houses placed on it, representing a village.
  - Text: **Щелкни на поле для того чтобы появилась карта. Сделай вывод и запиши в тетрадь: как влияют географические особенности на жилища крестьян?**
  - Button: **ДАЛЕЕ**
- Slide 3: ЗАГАДКИ**
  - Text: **ЗАГАДКИ**
  - Text: **• Рогат, да не бык, Хватает, да не сыт, Людям отдаст, А сам на отдых идет**
  - Text: **Кочерга Ухват Толоконник**
- Slide 4: Интеллект - карта**
  - Text: **Посмотри на пример!**
  - Image: A mind map diagram with 'РОССИЯ' in the center, branching out to various aspects of Russian culture and history.
  - Button: **ДАЛЕЕ**
  - Text: **Главная страница**

# Результаты учебной деятельности с использованием

Учебный год	Число призовых мест в олимпиадах, конкурсах и научно-практических конференциях
2015-2016	3
2016 – 2017	5
2017-2018	6
2019-2020	7
2020-2021	8
2021-2022	9



Использование данных методов позволяет разнообразить формы при организации урочной, внеурочной деятельности и внеклассной работы, обеспечить эффективную подготовку к ГИА, быстро и объективно проверить знания обучающихся.

Методическое пособие : "Средства и методы развития креативного мышления на уроках истории". [https://disk.yandex.ru/d/4iHVYSk\\_IJSPAg](https://disk.yandex.ru/d/4iHVYSk_IJSPAg)